

A LA MESA DEL CONGRESO DE LOS DIPUTADOS

Rodrigo Gómez García, Diputado del Grupo Parlamentario Ciudadanos, al amparo de lo dispuesto en el artículo 185 y siguientes del Reglamento de la Cámara, presenta la siguiente pregunta para la que se solicita respuesta por escrito sobre medidas para el impulso de la industria de los videojuegos.

Congreso de los Diputados, a 13 de febrero de 2018

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

La industria de los videojuegos cuenta con una gran proyección de futuro y un gran potencial de crecimiento, por su carácter innovador y sus aspectos culturales. España tiene el reto de consolidarse como una potencia europea en el desarrollo de videojuegos.

En la actualidad, y a efectos de contabilidad nacional, la producción efectiva del sector de los videojuegos en España es de 1.177 millones de euros, y su valor añadido es de 503 millones de euros. La industria de los videojuegos genera en España un empleo directo de 8.790 personas y representa el 0,11% del PIB. Se trata ya de la principal industria audiovisual de nuestro país.

Asimismo, se trata de un sector con un alto impacto en el conjunto de la economía: por cada euro invertido en el sector de los videojuegos en España se tiene un impacto de 3 euros, y por cada empleo generado en el sector de los videojuegos se crean 2,6 en otros sectores. Según los cálculos, su impacto total en la producción es de 3.577 millones de euros, en el valor añadido, de 1.452 millones de euros, y en el empleo, de 22.828 puestos de trabajo.

Estos datos van en la línea de las conclusiones del *Bureau of Labor Statistics* de Estados Unidos, que, en sus proyecciones sobre los sectores de mayor crecimiento en output y empleo, sitúa a la industria de los videojuegos como el principal sector para el año 2024.

Sin embargo, la principal dificultad para el desarrollo de esta industria en nuestro país está en la desventaja competitiva que sufren las empresas del sector para acometer inversiones respecto a los países de nuestro entorno.

Asimismo, desde el sector se viene reclamando la necesidad de mejorar la oferta formativa para que los expertos en videojuegos consoliden sus competencias en el ámbito del desarrollo, el diseño o el arte, donde son referentes internacionales, pero también para que sean capaces de especializarse en áreas más específicas o innovadoras relacionadas con el sector: gestión, *marketing*, etcétera.

Por último, también se reivindica la necesidad de facilitar el acceso de los desarrolladores del sector a mejores fórmulas de financiación, tanto públicas como privadas.

En relación a lo anterior, se formulan las siguientes preguntas:

1. ¿Qué medidas prevé implantar el Gobierno para situar el sector de los videojuegos en una posición de competitividad, impulsar su crecimiento y hacer sostenibles las empresas ya creadas?
2. ¿Qué medidas prevé impulsar el Gobierno para favorecer las inversiones nacionales e internacionales del sector, de modo que nuestro país compita en igualdad de condiciones respecto a los países de nuestro entorno?
3. ¿Qué medidas prevé implementar el Gobierno para mejorar la oferta formativa y adecuarla de cara a potenciar la formación en el desarrollo y producción del sector de los deportes electrónicos, con especial énfasis en las áreas tecnológicas específicas del sector (desarrollo del software, monetización, diseño y arte, marketing, etcétera)?
4. ¿Qué medidas prevé implementar el Gobierno para mejorar los sistemas de acceso a la financiación del sector, incluyendo las nuevas formas de financiación (como el *crowdfunding*, las *family offices* y los *business angels*) como vía de captación de capital privado?



Rodrigo Gómez García

Diputado del Grupo Parlamentario Ciudadanos